

Spel van de week: donderdag 9 juli

Deze keer gaat het over afspeeltechniek.

Spel 9 Diagram 1
N/OW

♠ AHB3
 ♥ AV6
 ♦ B104
 ♣ AB3

♠ ?
♥ ?
♦ ?
♣ ?

N
 W O
 Z

♠ ?
♥ ?
♦ ? H
♣ ?

♠ V109754
 ♥ B107
 ♦ A8
 ♣ V5

Het bieden:

West	Noord	Oost	Zuid
-	2SA	pas	3♥ (Jacoby transfer)
pas	3♠	pas	4♠
allen pas			

Zuid is net te zwak voor een slempoging. De manche is potdicht, dus het gaat om het maken van zo veel mogelijk overslagen.

Oost komt uit met ♦H, die je neemt met het aas. Je trekt in 2 rondes de troeven (Oost had een singleton). Hoe ga je verder? Neem je eerst de hartensnit of eerst de klaverensnit?

Antwoord op de volgende pagina>>>>>

Antwoord:

Geen van beide!

Je moet je realiseren, dat je de ruitenverliezer nergens kwijt kunt. Als je ♣V op tafel legt en ♣H zit bij West, dan zal die dekken. Je hebt dan weliswaar geen klaverenverliezer, maar je hebt nog steeds je ruitenverliezer. En uiteindelijk moet je ook nog snijden in de harten.

Erger is het als ♣H verkeerd zit. Oost zal nemen, ♦V incasseren en ook dan moet je nog steeds de hartensnit nemen. En als op een slechte dag ♥H ook nog verkeerd zit maak je geen enkele overslag. Terwijl er een speelwijze is, die 100% zeker minimaal 11 slagen oplevert.

Daartoe speel je eerst een ruiten voor de vrouw van Oost. Die speelt het beste ruiten door voor jou 10, waarbij je op tafel een klaveren wegdoet. Je hoeft nu geen klaverensnit te meer nemen, want de 2^e en de 3^e klaveren in je hand kun je troeven op tafel.

Je slaat ♣A en steekt met een ingetroefde klaveren over naar de dummy, waarna je ♥B op tafel legt. Zit ♥H verkeerd, dan heb je 11 slagen. Zit hij goed, zoals hier, dan word je beloond met een extra overslag.

Het hele spel:

Spel 9	♠ AHB3	Diagram 2
N/OW	♥ AV6	
	♦ B104	
	♣ AB3	
♠ 86		♠ 2
♥ H52		♥ 9843
♦ 965		♦ HV732
♣ 109862		♣ H74
	♠ V109754	
	♥ B107	
	♦ A8	
	♣ V5	

Maar, hoor ik iemand zeggen, ik kan dan toch ook gewoon eerst de hartensnit nemen en daarna pas een ruiten spelen? Dat is helemaal waar. Maar je moet je realiseren dat als Oost aan slag komt met ♦V, hij iets terug moet spelen. Troef heeft hij niet meer en harten en klaveren zijn beide in een vork. Alleen door een ruiten terug te spelen kan hij het de leider nog een heel klein beetje lastig maken.

Bridgers maken nu eenmaal fouten en op deze manier geef je Oost de meeste kans om met een voor jou gunstige kleur terug te komen.

Reacties naar: hans-huls@hetnet.nl